



# Rescue Mission

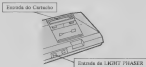
Seus amigos acham-se cercados, atrás das linhas inimigas. Estão feridos e, para escapar, precisam de seu auxílio. Você parte para ajudá-los, com uma equipe médica, numa perigosa missão de salvamento.

Requer uso  
da Pistola  
Light Phaser



# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
  2. Coloque o cartucho do RESCUE MISSION no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
  3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
  4. Ligue a pistola LIGHT PHASER na entrada do Joystick 1, no console.
  5. Aperte o gatilho, para começar. Se nada acontecer, verifique se a ligação da pistola LIGHT PHASER no console está bem feita. Lembre-se: a entrada do Joystick 1 é a da esquerda!
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



## A Missão de Salvamento

Esta é uma luta de guerrilha na selva e você se encontra na linha de frente. Reconhecidamente o atirador número um de todo o exército, você é sempre convocado quando é necessário alguém para atuar com precisão e rapidez.

Assim, o Comando Central acaba de requisitá-lo para uma missão de alto risco. Alguns companheiros de farda foram feridos e encontram-se cercados atrás das linhas inimigas. Antes de serem resgatados, eles necessitam de atendimento médico. O Comando Central quer alguém, com garra e experiência, para liderar a Missão de Salvamento. Eles querem você!

O seu meio de transporte é um trole velho e caindo aos pedaços. A equipe médica é constituída por Mike, Steve e John. Eles manobram o trole e cuidam dos feridos. Mas, como são médicos, não carregam armas. É aí que você entra. Armado com a poderosa pistola LIGHT PHASER, você dará à equipe médica o fogo de cobertura, atirando contra tudo que o inimigo lançar contra seu grupo!

Seus chances são mínimas. Quilômetro após quilômetro de uma tortuosa estrada de ferro e de uma selva espessa e pantanosa, enfrentando soldados armados de fuzis, granadas de mão e bazucas. Mas, também terá pela frente Forças Especiais equipadas com jatos individuais, bumerangues, bombas de gás lacrimogêneo, lança-chamas, mísseis teleguiados e inúmeras bombas flutuantes. E isso ainda não é tudo, pois a estrada de ferro em que você viajará está minada!

Nesta batalha, você se acha em minoria, na proporção de 100 para 1... Mas, quando se trata de guerrear na selva, você é o melhor.

Se cumprir sua missão, ganhará a Medalha do Valor. Caso contrário, seus amigos partilharão com você do seu sombrio destino: a derrota!

## O objetivo da Missão de Salvamento

Sua missão é proteger os três médicos contra o ataque inimigo, enquanto eles tratam dos companheiros feridos. O território inimigo, no qual combaterá, constitui-se de cinco campos de batalha, isto é, cinco rodadas. Para completar uma rodada, o médico precisa tratar e

resgatar os soldados feridos e voltar para o quartel-general. Se pelo menos um dos médicos conseguir voltar ao quartel com os feridos, sua missão estará completada com sucesso.

Eis as cinco rodadas:

Rodada 1	<i>Jungle</i> (Selva)
Rodada 2	<i>Swamp</i> (Pântano)
Rodada 3	<i>Village</i> (Vila)
Rodada 4	<i>Bridge</i> (Ponte)
Rodada 5	<i>Armo Depot</i> (Depósito de Munições)

Se o inimigo matar todos os três médicos, sua missão fracassa e o jogo acaba!

## Assuma o controle!

Como o *Rescue Mission* é jogado com a sua pistola *LIGHT PHASER*, todos os comandos são exercidos seguindo-se as "ordens" que aparecem na tela e pisando o gatilho.

Você pode sair de qualquer imagem que apresentar textos ou instruções, simplesmente apertando o gatilho. Assim, você automaticamente passa para a imagem seguinte. A única imagem que não se pode deixar de lado é a do final da Rodada 5. Mas, quem perderia um momento tão cativante? Se você chegar lá, é medalha na cintura!

# Atenção... Apontar... Fogo!

Para começar o jogo, aponte sua pistola LIGHT PHASER para a imagem do título e aperte o gatilho.

Você verá a seguinte imagem:

Para selecionar o nível de dificuldade, aponte a pistola LIGHT PHASER para a figura representativa do nível desejado: *EASY* (Fácil), *NORMAL* ou *HARD* (Difícil). Então, aperte o gatilho. A figura desaparece e você entra no Comando Central, onde os médicos recebem suas instruções para a Missão de Salvamento.



**OBSERVAÇÃO:** Você pode pular esta seção apontando sua pistola LIGHT PHASER para a tela e apertando o gatilho.

Assim que as ordens são dadas, você entra na imagem de descrição das características de cada rodada.

Nº da Rodada/Área correspondente

Nome do Médico

Perfil do Médico



**OBSERVAÇÕES:** *On Duty* significa que o médico em questão está "em serviço". *Stand By* significa que o médico em questão está "de prontidão".

## Missão de Cada Médico

- Mike (Beginner)** — Mike dirige o trole direito, mas devagar. Uma vez que é principiante, leva bastante tempo para tratar dos feridos.
- Steve (Lazy)** — Ao dirigir o trole, Steve pára constantemente, a fim de descansar. Porém, é bem rápido no tratamento médico.

*John (Hoxest)* — É o médico mais experiente. John  
(Hoxest) é rápido na condução do trole e  
igualmente rápido no atendimento  
médico.

## Sob tiroteio!

Assim que a Missão de Salvamento penetra em território  
inimigo, os projéteis começam a voar! E esta é a  
imagem que você verá:



## Fogo de cobertura

Ao começar a missão, o médico entra em território  
inimigo manobrando um trole nos trilhos da estrada de  
ferro. Lá que é ele que dirige o trole, você não precisa  
preocupar-se em movimentá-lo. O trole parará  
automaticamente perto dos soldados feridos, que estarão  
agitando bandeiras brancas a fim de receber tratamento  
médico imediato. Terminado o tratamento, o trole  
novamente entra em movimento e **ITENS ESPECIAIS**

aparecerão no local em que os soldados feridos estiveram. (Veja mais detalhes na rubrica "Itens Especiais".)

Seu papel, nesta missão, é dar cobertura aos médicos. Quando eles entram no território do inimigo, este aparecerá em grande número. Como o inimigo se movimenta rapidamente, seus tiros precisam ser também rápidos e precisos. Mas, cuidado! Se atirar sem visualizar bem seu alvo, você corre o risco de acertar em seus próprios companheiros feridos.

## Os feridos

Os soldados feridos aguardam os médicos ao longo da estrada de ferro. Eles podem ser localizados pelas bandeiras brancas. Após receber tratamento, os feridos deixarão itens especiais para você utilizar em sua própria defesa.

Como seus amigos já estão feridos, eles não são mais atingidos pelo fogo inimigo. Porém, se confundir um soldado ferido com um soldado inimigo e atirar nele, o ferido morrerá e você perde os itens especiais que ele lhe deixaria.

## Os médicos

Os médicos não estão armados e, portanto, não podem combater. Eles ficarão feridos se forem atingidos pelo fogo inimigo! Quando um médico é atingido, o troco balança e perde velocidade.

Quando o médico é atingido duas vezes, ouve-se um aviso sonoro. E se o médico é atingido pela terceira vez, morrerá, sendo substituído pelo médico seguinte na linha de espera. Nesse caso, o jogo continua a partir do início dessa rodada. Quando todos os seus médicos morrerem, o jogo acaba.

Os médicos morrerão instantaneamente se forem atingidos por qualquer das seguintes armas.



Grenade



Mine terrestre



Foguete



Bomba (balão)



Mão trágica



Bola de fogo

Se um médico é atingido por um barragem, uma bomba de gás lacrimogêneo ou um tiro disparado por você próprio, ele perde os sentidos e, ao redor de sua

cabeça, aparecerão estrelinhas. Depois de um certo tempo, ele volta a si. Você pode apressar este processo atirando contra as estrelinhas.



Bumerangue



Bombas de Gelo  
Lacrimogêneas

## Soldados inimigos

**Soldados de Infantaria:** Avançam contra os médicos, escondendo-se atrás de obstáculos e atirando, enquanto se movimentam. A infantaria não pode avançar em linha reta através de árvores, edifícios, sacos de areia, etc. Você ganha pontos se atingir as balas do inimigo em pleno ar. Mas elas, é claro, são pequenas e difíceis de acertar. (Rodadas 1, 3 e 5)

**Soldados "Aéreos":** Possuem jatos individuais, em equipamento colocado nas costas (como mochilas), e movimentam-se com grande rapidez! Podem cruzar qualquer obstáculo, inclusive nós. (Rodadas 2 e 4)

**Forças Especiais:** Os soldados das Forças Especiais aparecem um de cada vez por imagem, mas são muito perigosos! Cada um deles tem uma arma especial e uniforme de cor diferente.

## Efeitos das armas nos médicos

Tipo de Arma	Dano	Efeitos
Suas próprias balas	0	Demoraço passageiro. A consciência retorna mais depressa se você atirar nas estrelinhas que aparecem ao redor da cabeça do médico.
Bomba de Gás Lacrimogêneo	0	
Bala de Fuzil	1	Quando o médico é atingido, a velocidade do trole diminui.
Bumerangue	1	
Explosões de Bomba (Pitardos de bazuca e outros)	1	

### IMPACTOS DIRETOS

Granadas	3	Impactos diretos, de qualquer destas armas, destruirão o trole e causarão a morte do médico.
Minas Terrestres	3	
Bazuca	3	
Bombas-balão	3	
Mísseis Teleguiados	3	

Se uma explosão acontecer perto de um médico, ele ficará ferido. A gravidade do ferimento é medida pela diminuição da velocidade do trole.

## Armas das Forças Especiais

Como já dissemos, embora apenas um soldado das Forças Especiais apareça de cada vez, ele é uma ameaça mortal. Procure atingi-lo antes que ele desapare. Em muitos casos, um único impacto de suas armas é suficiente para matar um médico.

Arma	Características	Danos
Bumerangue	Volta para o lançador	Impacto direto: 1
Bomba-bêlo	Flutua sobre o médico e explode	Impacto direto: Morto Explosão: 1
Bomba de Gás Lacrimogêneo	Faz o médico perder os sentidos e para o trole	Impacto direto: perda dos sentidos
Bola de Fogo	Lançada pelos Soldados "Áereos"	Impacto Direto: Morto
Míssil Triângulo	Vira sempre o trole	Impacto direto: Morto

## Itens especiais

Assim que os soldados feridos forem tratados por seus companheiros médicos, eles escaparão, deixando um item especial para você no local em que estiveram. Você pega tais itens disparando neles sua pistola LIGHT PHASER.

Há três espécies de itens especiais: Protetores, Kits de Primeiros Socorros e Bombas Camufladas. Você recebe um diferente tipo de item especial para cada situação em que se encontrar. Cada item possui diversas aplicações

### Protetores

Quando o médico estiver exposto ao fogo inimigo, o Protetor será o primeiro item especial a aparecer na tela. Se você o atingir com um tiro de sua pistola LIGHT PHASER, o símbolo Protetor aparecerá no alto da tela. Ele, então, protegerá o médico de qualquer dano que porventura pudesse ser causado pelas armas das Forças Especiais.

**OBSERVAÇÃO:** Este item não protegerá o médico dos demais soldados inimigos e respectivos projéteis! Portanto, escolha cuidadosamente os seus alvos.

## Símbolos protetores



Rodada 1  
Capacete do  
Eixo



Rodada 2  
Elmo a prova  
de bala



Rodada 3  
Máscara contra  
gases



Rodada 4  
Extintor de  
fogo



Rodada 5  
Rádio-interfêrência

O item de proteção permanecerá na tela até o médico ser morto ou você completar a rodada. Em cada rodada, um novo item especial estará disponível.

## Kits de Primeiros Socorros



Estes kits têm duas finalidades. Se o médico sofrer danos, com o kit ele descontará um ponto até ficar completamente recuperado.

Se o médico não foi ferido ou se está completamente recuperado, o kit atuará como "bomba castiçada", e matará todos os inimigos que porventura estiverem na tela.

# Conheça a pontuação

Sua pontuação aparece ao final de cada rodada. Veja, agora, como os pontos serão atribuídos.

Inimigo de Infância .....	100 pontos
Bela de Fúria .....	200 pontos
Granada de Mão .....	200 pontos
Petardo de Baraca .....	200 pontos
Soldados das Forças Especiais .....	200 pontos
Arma das forças Especiais .....	300 pontos
Mina Terrestre .....	300 pontos
Se conseguir uma item especial .....	200 pontos
Se atingir as estrelinhas de médico	
desacordado .....	500 pontos
Para cada soldado salvo .....	100 pontos
Quando não houver dano .....	1.000 pontos

## Pontos Extras por Sobrevivência

Se superar a Rodada 5, você recebe um bonus para cada médico que sobreviveu.

Para 1 médico sobrevivente .....	100.000 pontos
Para 2 médicos sobreviventes .....	250.000 pontos
Para 3 médicos sobreviventes .....	450.000 pontos

Adicionalmente, você será agraciado com a Medalha de Valor, por salvar seus companheiros e auxiliar na conquista da vitória final!

## Dicas úteis

Procure conhecer o campo de batalha nos mínimos detalhes e no menor espaço de tempo possível. Localize os soldados inimigos, as minas terrestres e os companheiros feridos, para distinguir logo uns dos outros!

Lembre-se de que atirar nos próprios companheiros feridos significa a perda dos itens de proteção.

Uma vez que o trole não pisa de movimentar-se na linha da estrada de ferro, o melhor é atingir as minas terrestres assim que as localizar.

## Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# Marcador de pontos

Nome:					
Data:					
Pontos:					

Nome:					
Data:					
Pontos:					

Nome:					
Data:					
Pontos:					

Nome:					
Data:					
Pontos:					

## Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					



**TEC TOY**

